小島秀夫
@Kojima_Hideo

MGで主人公のコードネームをスネークにしたのは、気配を消し、音も立てず潜入する最適な動物の象徴として蛇を選んだ。コブラでもアナコンダでもヴァイパーでもない特定の蛇にしなかったのは、主人公がプレイヤーであるから。固い（SOLID）を付けたのは柔らかなイメージとは逆の印象を与える為。

Traducir Tweet

5:01 a. m. · 6 mar. 2014 · Twitter Web Client

475 Retweets **622** Me gusta

RANDAM @randam_XYZ · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo
(ˋ_ˊ)ゞさすが監督！
コードネーム一つでも奥が深いです！

YOGEN @yogennsya · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo っていうことは監督、僕はスネークだったんですね。

Jack @Jackpot_jack · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo なるほど！　しかしうちの猫も、気配を消し音も立てずに忍び寄るのは上手ですぞ！

まめっころ @mamekkorori · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 「SOLID」には、「完全な」みたいな意味もあったと記憶してます。リキッドが語った「優劣」の話から言うと、実際に優劣があるかどうかは別として、「搾りかす」とされるリキッドと対象的な存在としては「SOLID」が当てはまるのかなとも考察してました。

 2

スクーデロリアン @torooper · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 全部〜D（〜ッド）で終わる名前の言葉遊び的な一面が好きです。ソリダスは例外ですね。

たけちよ @pal_acvd · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ニューヨーク1997が元ネタかと思っていました。
好きな映画だったので残念です（笑

uz @untitledzoo · 6 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 「スネーク」という名前はずっとカーペンター監督の映画から拝借したのだと認識していましたがそうではないということですか？

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている